

Master 2 RSD - Ergonomie Web Examen de Rattrapage 2022/2023 (8 Mars 2023 - Durée : 60 Minutes)	Nom & Prénom	Groupe
	Corrige type	. . .

Remarques :

1. Les réponses correctes sont colorées en jaune.
2. Le barème a été modifié comme suit :
 Les réponses incorrectes ne sont pas prises en compte et la note de la questions 6 a été attribuée à tout le monde !
 De plus, ceux qui n'ont pas obtenu la moyenne ont été rachetés.

1. Qu'est-ce que l'ergonomie Web ? (2 points)

- ☐ La conception de sites Web pour les rendre plus esthétiques
- ☒ L'étude de l'interaction entre les utilisateurs et les interfaces Web pour améliorer la qualité de l'expérience utilisateur
- ☐ La mise en place de processus automatisés pour gérer les données en ligne
- ☐ La création de programmes informatiques pour surveiller l'utilisation des sites Web

2. Quel est l'objectif principal de l'ergonomie Web ? (1 point)

- ☐ Améliorer la performance technique des sites web
- ☐ Créer des sites web esthétiques et modernes
- ☒ Optimiser l'expérience utilisateur sur les sites web

3. Comment optimiser l'expérience utilisateur d'un site web sur les appareils mobiles? (2 points)

- ☐ En réduisant la quantité de contenu pour améliorer la vitesse de chargement
- ☐ En utilisant des animations et des effets visuels pour rendre le site plus attractif
- ☒ En utilisant une mise en page responsive pour s'adapter aux différentes tailles d'écran
- ☐ En rendant l'ensemble du site accessible uniquement via une application mobile dédiée

4. Qu'est-ce qu'un menu hamburger sur un site web? (1 point)

- ☒ Un menu déroulant caché qui apparaît lorsqu'on clique sur une icône (1 point)
- ☐ Un menu d'options pour personnaliser l'apparence du site web
- ☐ Un bouton permettant de partager des pages sur les réseaux sociaux

5. Quel est le nombre de Miller? (1 point)

- ☒ 7 +/- 2
- ☐ 10 +/- 2
- ☐ 5 +/- 2

6. Qu'est-ce que l'utilisabilité? (2 points)

- ☐ La mesure de la satisfaction de l'utilisateur lors de l'utilisation d'un produit ou d'un service
- ☒ La mesure de l'efficacité d'un produit ou d'un service dans l'accomplissement de ses tâches prévues
- ☐ La mesure de l'efficience d'un produit ou d'un service dans l'utilisation de ses ressources

7. Quel est l'objectif d'avoir étudié la théorie de la Gestalt dans le cadre du cours? (2 points)

- ☐ Montrer l'impact que peuvent avoir les choix de conception sur l'internaute
- ☒ Expliquer comment le cerveau humain réagit pour regrouper et distinguer les informations présentées
- ☐ Faciliter et accélérer l'accès à l'information
- ☐ Améliorer l'accessibilité visuelle de l'interface

8. Qu'est-ce que la loi de Fitts? (1 point)

- ☐ Une loi qui décrit la relation entre la charge mentale et l'efficacité cognitive
- ☒ Une loi qui décrit la relation entre la taille et la distance des cibles et le temps nécessaire pour atteindre ces cibles
- ☐ Une loi qui décrit la relation entre l'utilisabilité et la satisfaction de l'utilisateur

9. Qu'est-ce que la loi de proximité de Gestalt? (1 point)

- ☒ Les éléments proches les uns des autres sont perçus comme étant liés entre eux
- ☐ Les éléments similaires sont perçus comme étant liés entre eux
- ☐ Les éléments qui ont une forme commune sont perçus comme étant liés entre eux

10. Que se passe-t-il si vous ignorez les 12 règles d'ergonomie vues aux cours ? (1 point)

- ☐ Vous n'avez aucun risque de perdre vos internautes
- ☒ Vous pouvez perdre vos internautes même si votre contenu les intéresse
- ☐ Vous pouvez conserver vos internautes même si votre contenu ne les intéresse pas

11. Les 12 règles d'ergonomie sont-elles une finalité en soi ? (1 point)

- ☐ Oui
- ☒ Non

12. Comment pouvez-vous contourner un site mal rangé ? (2 points)

- ☐ En supprimant les éléments d'interaction inutiles
- ☒ En créant des liens transversaux placés au cœur des pages
- ☐ En différenciant les quantités d'informations réelles et perçues
- ☐ En limitant la charge mentale liée au traitement de ce que l'internaute voit à l'écran

13. Qu'est-ce que l'affordance ? (1 point)

- ☐ La mesure de la charge mentale liée à l'utilisation d'un objet
- ☐ La capacité de l'utilisateur à comprendre et à utiliser un objet
- ☒ La capacité d'un objet ou d'un environnement à fournir des indices clairs sur son utilisation

14. Quel est l'objectif de la règle d'architecture ? (2 points)

- ☐ Aérer la page pour que l'internaute ne soit pas submergé par l'information
- ☐ Rendre le site visuellement attractif
- ☒ Permettre aux internautes de localiser rapidement ce qu'ils recherchent
- ☐ Ajouter le maximum d'informations sur la page